Маг
Руководство ведущего
Конспективное изложение книги

Перевод:
Егор Мельников

Создатели

Авторы текста: Дэйв Брукшоу, Бетани Калп, Говард Ингэм, Дэниэль Лоузон, Мэттью Макфарланд, Марк Симмонс, Чак Вендиг, Филамена Янг и Эрик Завадски

Разработчик: Мэттью Макфарланд

Редактор: Scribendi.com

Арт-директор: Эйлин Э. Майлс

Дизайн книги: Кэти Маккаскилл

Креативный директор: Ричард Томас

Внутренние иллюстрации: Эйвери Баттеруорт, Брайан Лебланк, Винс Локк, Мина и Джастин Норман

Передняя обложка: Imaginary Friends Studios

Задняя обложка: Эйлин Э. Майлс

Содержание

Глава первая: Жанры в колдовском мире 4
• Остросюжетный боевик 4
• Пальп: Авантюрные приключения 7
• Эпическое фэнтези 8
• Фаустианское чародейство 12
• Осознанное сновидение 14
• Панк 16
• Нуар 18
Глава вторая: Магия в отражении 20
• Безумная наука 20
• Ясновидение 20
• Небольшие изменения 21
• Обрядная магия 22
Глава третья: Протагонисты 23
• Путь 23
• Орден 23
• Восхождение 24
• Магические стили 25
Глава четвёртая: Трудности повествования 28
• Ярусы 28
• Всеведение 31
• Могущество 32

Глава первая:
Жанры в колдовском мире

Остросюжетный боевик

Мало какие жанры нуждаются в представлении меньше, чем сочетании экшена и фантастики – возможно, с небольшой долей хоррора. Маги вступают в схватки намного реже большинства обитателей Мира Тьмы, однако и им иногда приходится защищать свои жизни с ножами и пистолетами в руках. Более того, один из пяти ключевых орденов занимается обеспечением безопасности всего Консилиума фактически на постоянной основе.

И всё же: чего мы ожидаем от этого жанра *как игроки*?

• **Единства:** маги в таких историях редко спорят друг с другом. Над ними или их близкими нависает угроза, они объединяются в команду смелых, опытных и изобретательных бойцов и бросаются наперерез противнику.

• **Опыта:** За действиями персонажей интересно следить. В разгар схватки они либо демонстрируют свои феноменальные боевые навыки, либо умело используют окружение и имеющиеся под рукой предметы.

• **Вопросов морали:** Это всё ещё игра Мира Тьмы, и каждый персонаж знает, какой груз ляжет на его плечи, если он заберёт чью-то жизнь.

Кроме того, мы ожидаем и более простых развлекательных элементов:

• **Жестоких, кровавых сцен**
• **Интересных драк**
• **Смертности персонажей**
• **Высокого темпа игры**.

Кровавый Пентакль

Ордены в этих историях приобретает околокриминальный и даже немного военизированный характер.

Алмазная стрела превращается в сочетание наёмнической компании и спецназа. Хотите чьей-нибудь смерти – загляните к ним в санктум. В бою эти воины используют специализированную нательную броню, пулемёты с глушителями и другие невероятные технологии, которых ещё не успели изобрести Спящие.

Свободный совет пустил корни в самую глубь маргинальных субкультур. Если вам нужно связаться с ворами, контрабандистами и грабителями, вам сюда. Кроме того, это парни, которых нужно винить в локальных магических катаклизмах: то они запустят по радио колдовской мем, в корне меняющий поведение Спящих, то создадут группу киборгов, которая в очередной раз вырвется из-под контроля.

Стражи вуали ведут себя так, как и положено организации тайных агентов. Они убивают людей, прокрадываются в санктумы других магов и собирают компромат на окружающих. Кроме того, иногда они похищают людей и ставят на них оккультные опыты, стараясь узнать то, что другие маги считают запретными знаниями.

Мистериум разрабатывает магические приборы и гаджеты, которые охотно раскупают местные Пробуждённые.

Серебряная лестница отличается скорее амбициями, чем знаниями, однако чего у этих самопровозглашённых "правителей" не отнять, так это огромных, неисчерпаемых запасов денег и материальных ресурсов. Используйте Серебряную лестницу в историях о

чрезвычайно дорогостоящих операциях, которые предполагают гонки на высококлассных автомобилях или перелёты по всей Европе на частном джете.

Противник

Жрецы престола выступают в роли продажных полицейских, которые соблюдают законы, выгодные лично им, а не окружающим людям.

Истребители в такой хронике - опасные одиночки или ячейки фанатиков, которые не просто *готовы* взрывать целые кварталы в надежде расправиться с Пробуждёнными, а *делают* это из месяца в месяц.

Наконец, время от времени в мир людей вырываются твари из Бездны, которых порой приходится останавливать, устраивая разрушения прямо посреди города - по всем законам военного времени.

Очки действий

Сложите *два* самых высоких показателя из этих трёх Атрибутов: Ловкости, Сообразительности и Самообладания. Результат даёт вам запас очков действий. Этот запас целиком обновляется в начале каждого раунда. Кроме протагонистов, запасом действий будут обладать только самые сильные персонажи (считайте их аналогами боссов из компьютерных игр).

Очки действий можно вложить в следующие эффекты:

• По умолчанию у персонажа нет Защиты, однако в каждом раунде он может вложить очки действий в размере Сообразительности или Ловкости (в зависимости от того, что *ниже*). Это становится его Защитой в текущем раунде. Хотя Защита и падает с каждой новой атакой, персонаж применяет её против любых атак, включая огнестрельные. При желании игрок может вложить и меньше очков, чем у него Ловкости или Сообразительности.

• Ещё одно очко действий игрок может вложить, чтобы повысить Защиту на +2 пункта против одной конкретной атаки.

• Вложение четырёх очков действий позволяет герою совершить дополнительное действие в этом раунде. Если схватка идёт с малозначимыми противниками, хватит и двух очков.

• Если персонаж обладает Уклонением в рукопашном *или* вооружённом бою, вложение очка действий повышает Защиту на соответствующее число.

• Вложив очки действий в размере Сообразительности или Ловкости (в зависимости от того, что *ниже*), персонаж добавляет соответствующее число дайсов к одной конкретной атаке.

• Если персонаж уклоняется от одной конкретной огнестрельной атаки и вкладывает три очка действий вместо двух, то вместо понижения запаса атаки на -2 он может повысить Защиту на свою Ловкость или Атлетику (в зависимости от того, что *выше*).

• Вложив очки действий в размере Самообладания или Ловкости (в зависимости от того, что *ниже*), игрок получает *вдвое больший* бонус к Инициативе в следующем раунде.

• При желании игрок может вложить очки действий в размере Самообладания или Сообразительности (в зависимости от того, что *ниже*). Если ближайшее действие получит хоть один успех, игрок получит соответствующее число автоматических успехов.

Как насчёт трюков?

Фанаты **Exalted** и других игр, вознаграждающих зрелищные описания схваток, могут задать справедливый вопрос: почему в Мире Тьмы всё ещё не появилось такой системы? Хотя абсолютное большинство игр по Миру Тьмы созданы для другого типа историй и вознаграждают игроков за другие виды описаний, рассматриваемый здесь вариант игры

действительно хорошо сочетается с бесшабашными трюками, тактическим мышлением и колоритными описаниями ударов.

За каждое описание Рассказчик вправе вознаградить игрока +1, +2 или даже +3 дайсами. Наслаждайтесь.

Критические удары

Любой урон сверх Размера противника усугубляется до следующей стадии. Это касается только тех очков урона, которые превысили Размер: несколько первых очков остаются на более мягкой стадии.

Тактические преимущества

Снайпер взбегает по лестнице и обстреливает противника сверху. Боец Алмазной стрелы прячется за контейнерами, стреляя во врага из укрытия. Мистагог из Мистериума вспоминает слабое место твари из Бездны.

Каждый раз, когда игроки предлагают интересную тактику, назначьте любую соответствующую проверку со штрафом от -1 до -5. Как вариант, персонажи, занятые выполнение тактических задач, могут получить этот штраф к Защите. В случае успеха они занимают выгодную позицию или замечают уязвимую точку на теле противника. Это значит, что все они получают в следующем раунде бонус, равный недавно назначенному штрафу.

Само собой, это лишь голый скелет подобной механики: и Рассказчик, и креативные игроки могут предлагать другие бонусы (и затруднения).

Пальп:
Авантюрные приключения

Хотя жанр, известный как "пальп" (или авантюрное чтиво), можно определять по-разному, в случае с **Mage: the Awakening** он держится на четырёх ключевых столпах:

• **Загадке:** Каждая история начинается с интригующей находки, загадочного убийства или какого-нибудь научного парадокса, требующего внимания персонажей. Сами персонажи часто оказываются детективами, репортёрами и искателями приключений, которые стараются первыми узнать то, что было скрыто от остальных.

• **Псевдонауке:** Возможно, научная фантастика в её нынешнем виде возникла позже, чем зародился пальп, авантюрным книгам, фильмам и комиксам всегда было свойственно изображать безумных учёных и их невероятные открытия.

• **Романтике:** Герой обязательно должен влюбиться в героиню, даже если это будет лишь фоном для их приключений в экзотических странах.

• **Невыразимом ужасе:** Зло в подобных историях выглядит особенно страшным. С ним нельзя договориться. Его нельзя подкупить. Оно здесь лишь для того, чтобы причинять людям страдания, и героям придётся остановить его во имя всего человечества.

Секреты

Помимо интриг и загадок, сопровождающих старт сюжетной линии, эти истории можно украсить простым отказом выдавать игрокам даже самую общеизвестную информацию о мире **Mage: the Awakening**. Забудьте всё, что вы знали об Атлантиде, Оракулах, Высших царствах и Башнях. Героям нужно самим понять, что означают их мистические силы и в каком мире они существуют. Вполне вероятно, что вы даже захотите изменить ответы на эти вопросы.

Герои

Прежде всего, Рассказчик вполне может выдать протагонистам поистине героические запасы свободных очков на распределение между характеристиками. Например, он может позволить им разделить между Навыками 22 уровня, а между Атрибутами - где-нибудь 12. И это не считая бесплатных стартовых!

Во-вторых, отныне маги получают +1 уровень не Защитного Атрибута, а Атрибута Воздействия. Так, Рассказчик может решить, что Тирсус обладают повышенной Силой, а Обримос - Внушительностью.

Сами Пути Пробуждённых претерпевают лёгкие тематические изменения:

• **Акантус** изображаются как непостижимые маги, затронутые неземными силами.

• **Мастигос** отныне - охотники за реликвиями и знаниями, не предназначенными для простых людей.

• **Морос** годами боролись за шанс обрести бессмертие, изучая науки, которыми не стал бы заниматься ни один здравомыслящий смертный. Некоторые из них даже умерли сами - но выбрались из загробного мира, неся с собой тлен и ужас.

• **Обримос** играют роль воинов света. Даже до Пробуждения они защищали свои города от преступности или боролись с врагами в военных кампаниях за рубежом. Теперь, получив магические способности, они встают на защиту всего человечества.

• **Тирсус** пришли в мир цивилизованных людей из загадочных джунглей. Они могут быть по-своему благородны, однако они всегда будут ценить свою первозданную дикость больше, чем разум, законы и другие плоды культуры.

Эпическое фэнтези

Да будут прокляты эти драконы! Если бы не маги - эти учителя, защитники и правители цивилизованных королевств, - мир бы давным-давно канул во тьму. Жанр эпического фэнтези переносит реалии **Mage: the Awakening** в мир сказок и мифов, в котором существование магии попросту невозможно поставить под вопрос. Больше того: люди и другие разумные существа знают о существовании высших сил, над которыми не властны даже Пробуждённые. Боги, ангелы и другие посланники высших миров открыто вмешиваются в дела смертных, направляя их в угодное им русло.

Пробуждение

Хотя в этом мире возможно всё, считается, что ни один маг не Пробудился случайно. Каждый из них совершил длительное путешествие в неведомые края, где ему даровали магические способности более мудрые существа.

Пути и Ордены

Вам не обязательно использовать стандартную систему Путей. Этот жанр позволяет смешивать или даже игнорировать многие основы **Mage: the Awakening**, и если вы хотели поэкспериментировать с необычными "расами" магов, это ваш шанс. С другой стороны, вы можете позволить протагонистам самим выбирать свой Путь или изобразить Пути как своего рода награды за старания магов.

Что касается орденов, то они теряются свой современный окрас и отражают следующие стереотипы:

• **Орден мистиков** (бывший Мистериум) изучает сами оккультные тайны. Это маги, собирающиеся в высоких башнях и колдовских дворцах для обсуждения философских тайн или преподающие магические науки в официальных школах для колдунов.

• **Орден мастеров** (бывший Свободный совет) живёт сравнительно простой жизнью среди Спящих, используя магию для решения бытовых задач. Это магические кузнецы, торговцы, художники и музыканты.

• **Орден шёпотов** (бывшие Стражи вуали) старается повлиять на картину мира, оставаясь в тенях. Мало кому вообще известно об этих шпионах, убийцах, соглядатаях и интриганах. В сущности, о них могут не знать даже многие Пробуждённые.

• **Орден воинов** (бывшая Алмазная стрела) изменяется меньше всего. В мирные времена его члены работают следопытами, стражами и охотниками на преступников. Во времена конфликтов они берут в руки оружие и защищают границы родных королевств.

• **Орден магократов** (бывшая Серебряная лестница) открыто правит смертными или хотя бы служит советниками королям всего мира. Практически все его члены родились в благородны семьях, а некоторые магократы и вовсе были королями ещё до того, как отправились за тридевять земель в поисках просветления.

Новые ордены

Вероятно, в мире высокого фэнтези будут существовать и другие ордены. Хотя вы всегда можете создать орден буквально с нуля, подумайте о следующих ориентирах.

• **Профессии:** В мире, в котором любой человек с рождения знает о существовании магии, представитель каждой профессии хотя бы раз задумается о том, как колдовские искусства помогли бы ему в решении повседневных задач. Самые успешные маги могут организовывать полноценные оккультно-профессиональные гильдии.

• **Сословия:** Одни ордены будут основаны рыцарями и дворянами, другие - крестьянами и торговцами. Кроме того, некоторые ордены могут открывать свои двери лишь членам определённых рас.

• **Наследия:** Почти любое Наследие, описанное в книгах **Mage: the Awakening**, прекрасно подходит в качестве заготовки для нового ордена.

• **Религия:** Если все люди доподлинно знают о существовании богов, многие ордены будут служить той или иной сущности или целому пантеону сверхчеловеческих созданий.

Высшие царства

Высшие царства представляют собой совершенно реальные географические области, в которых магия считается основой жизни. Простые люди избегают этих причудливых краёв, но Пробуждённые наслаждаются путешествиями в миры фей, живых мертвецов или демонов.

Хотя маги знают. что эти царства принадлежат к одной из пяти общих категорий, никто не станет говорить об одной Аркадии или одном Пандемониуме. Эти области делятся на множество более мелких частей, каждая из которых не похожа на другую. В одних частях Стигии призраки томятся в ожидании суда, а в других они просто ведут спокойную жизнь после смерти. В одном лесу живут добрые феи, в другом - злые гоблины.

Вот только несколько примеров ситуаций, которые могут сопровождать героев на протяжении всего странствия по Высшим царствам.

Пандемониум

• Где-то в отдалении кричит женщина, но персонажи видят её в пяти шагах от себя.

• По мере путешествия герои замечают, что направление их движения не совпадает с движением ландшафта.

• Герои видят группу мерзких тварей, которые прорывают дыру буквально в воздухе и входят в образовавшийся проём, оставляя зияющую рану открытой для тех, кто осмелится за ними последовать.

• Маги пытаются найти выходит из подземного лабиринта, в котором равномерно расположены сталактиты и сталагмиты. Пол, кажется, сам движется у них под ногами, подталкивая героев вперёд, к смертоносны шипам.

• В отдалении каждый из персонажей видит тёмное отражение самого себя. Время от времени эти силуэты приближаются и начинают вести себя агрессивно. Вскоре становится ясно, что только один из двойников может покинуть Царство.

Аркадия

• Персонажи идут вперёд, а время движется назад. Всё вокруг них становится моложе, пока не превращается в зародыши или фундамент и не исчезает бесследно.

• Дорогу героям перегораживают Истинные феи, требующие оплаты за проход.

• При внимательном рассмотрении становится ясно, что деревья кишат крошечными людьми.

• У разных персонажей путешествие в одну и ту же точку занимает разное количество времени. По всей видимости, никакой логики здесь нет: на скорость влияет простое везение.

• Один из членов группы всё время спотыкается о корни, получает удары ветвями в лицо и так далее. Почему его поразило это мелкое, но неприятное проклятие невезения?

Стигия

• Чёрная река течёт между берегами из белого мрамора. Персонажи видят, как какое-то истощённое существо подбирается близко к воде, и его буквально засасывает внутрь.

• Среди полуразрушенных надгробий ходят мертвецы. Под слоями истлевшей кожи персонажи различают металлические шестерни, которые, по всей видимости, и заставляют их шевелиться.

• Большие заводные солдаты патрулируют местность. Персонажи могут пройти только после того, как докажут, что не принадлежат к нежити.

• Сквозь дыру в земле протискивается огромный желатиновой колосс, состоящий из гниющей плоти тысячи трупов, и начинает "течь" в сторону ближайшей механизированной деревни, явно намереваясь её уничтожить.

• Прибыв в местный город, персонажи обнаруживают, что он наполнен мирными призраками, которые сами рады помочь живым в путешествии. Пока усопшие проводят сложные ритуалы в попытке оказать магам помощь, город заполняют глубокие тени. Призраки утверждают, что ничего хорошего это не предвещает.

Эфир

• В серебряных облаках бушует пламенная гроза. Там, куда бьют молнии, рождается новая жизнь.

• По всему ландшафту видны дворцы и обители древних богов.

• Дикие силы постоянно сотрясают землю и небо, иногда делая путешествие практически невозможным.

• К протагонистам подходят существа, рождённые из света и звука. Они говорят, что если только у героев нет хорошей причины здесь находиться, их ждёт наказание за вторжение.

• Магия персонажей настолько усиливается в этом Царстве, что почти каждое заклинание может привлечь к ним внимание - положительное или нежелательное, в зависимости от целей странствия.

Первозданные пустоши

• По всем окрестностям встречаются хищные растения величиной с автомобиль.

• Герои обнаруживают, что они вернулись в родной город — точнее, тот его вариант, в котором все люди куда-то уехали или попросту вымерли. Город зарос растениями, а между зданий хотят мутировавшие потомки животных (собак, крыс, голубей и других городских зверушек).

• Говорящее животное просит героев пойти за ним. Вскоре становится ясно, что он ведёт их по опасному пути. Действительно ли это кратчайший маршрут?

• Герои выходят на поляну с большой ямой в центре посреди круга деревьев. Вскоре они понимают, что яма представляет собой пищевод огромного существа, а деревья - не что иное как его зубы.

• Персонажи оказываются на территории гигантского улья.

Миры Аркан

В качестве альтернативного варианта подумайте, что если отдельные Царства будут посвящены одной из десяти Аркан. В конечном счёте, мир Духа (известный как Тень) уже был описан во многих книгах этой вселенной - как и мир Смерти. Представьте, как может выглядеть мир чистой Жизни или Судьбы, Времени или Материи.

Магия

Хотя вы вправе сами определять законы, по которым работает фэнтезийная магия, следующие три идеи имеет смысл использовать по умолчанию.

• Спящие не влияют на магию. Более того, они прекрасно знают о том, что она реальна.

• Парадокс возникает только при *полном* провале грубого заклинания.

• С другой стороны, маги не могут создавать грубые заклинания без магических инструментов (как вариант – им просто труднее это делать).

Фаустианское чародейство

Почти никто в этом мире не Пробуждается сам. Абсолютное большинство чародеев выпрашивают колдовские способности у других магов, или бесов, или самой вселенной. Даже те счастливчики, которым удалось Пробудиться самостоятельно, неизбежно платят за это высокую цену, расставаясь со своим счастьем, рассудком, здоровьем или другими благами. С другой стороны, любой колдун в этом мире знает, *ради чего* он стольким пожертвовал.

Алмазная стрела

Демоны или другие создания, правящие Алмазной стрелой, открывают двери своего ордена тем, кто готов выполнять сложные и рискованные поручения, не задавая лишних вопросов. Цели и сущность самих правителей ордена неизвестны: в один день они могут попросить мага спасти ребёнка от кровососов, а на следующий - потребовать хладнокровного убийства нескольких человек.

Если маг хочет повысить Гнозис или Аркану, он должен выполнить очередное важное поручение. Если он использует магию в целях, противоречащих интересам его владык, заклинания начинают ослабевать.

Свободный совет

Этот орден представлен магами, которые передают колдовскую силу своим преемникам в виде магических инструментов. Для того чтобы новичок Пробудился, маг должен создать для него магический инструмент, что требует понижения самого значения Воли на единицу. Взамен маг может рассчитывать на вечную благодарность ученика (который, увы, не всегда оправдывает его ожидания).

Маги этого ордена не способны творить заклинания, если у них под рукой нет хоть сколько-нибудь подходящего инструмента. Это не обязательно должен быть их личный инструмент, однако пока им не удаётся достать предмет, хотя бы отдалённо символизирующий их магическую силу, они остаются простыми смертными.

Стражи вуали

Парадоксальным образом, Стражи вуали одновременно прячут от мира запретные артефакты и гримуары и в то же время сами пользуются их силой для поиска *новых* запретных знаний, которые можно будет спрятать подальше от смертных.

За свои колдовские силы они расплачиваются собственным рассудком. Каждое очко Гнозиса, которым обладает протагонист, понижает максимальное значение Мудрости на единицу. Например, если персонаж хочет повысить Гнозис с четвёртого уровня до пятого, но обладает шестым уровнем Мудрости, ему придётся расстаться с этим уровнем Мудрости, чтобы "освободить" в своём разуме место для колдовских знаний.

Кроме того, сотворение грубых заклятий наносит магу очко тупого урона. Сотворение грубых ритуалов (заклинаний, требующих продолжительного действия) наносит очко летальных повреждений.

Мистериум

Мистагоги - одни из немногих магов, развивших свои способности самостоятельно. Тем не менее, им гораздо труднее пользоваться своими магическими навыками. Прежде всего, сотворение грубых заклинаний требует вложения Маны в объёме самого высокого уровня Арканы, задействованной в этом заклинании. В качестве альтернативного варианта маг может потратить очко Воли.

Чтение скрытых заклинаний требует вложения очка Маны (либо повышает стоимость на одно очко, если заклинание уже задействует Ману). Попытка сотворить импровизированное заклинание сокращает запас дайсов до одной лишь Арканы мага (вместо Арканы + Гнозиса).

Серебряная лестница

Только члены Серебряной лестницы проходят нормальное Пробуждение. Их избирает какая-то непостижимая высшая сила, которая дарует им как колдовские знания, так и великое предназначение.

Маги Серебряной лестницы подчиняются обычным законам **Mage: the Awakening**, хотя с повествовательной точки зрения они чувствуют потребность в выполнении некой божественной миссии, а Парадоксы часто приводят к появлению их противников из демонического царства Бездны. И судя по всему, эти противники не хотят, чтобы маги и их неведомые покровители добились своей цели.

Истребители

Истребителями становятся маги, которые отдали за свои знания слишком много - и либо сошли с ума, либо захотели вернуть своё, либо попросту возомнили себя сильнее собственных учителей.

Жрецы престола

Как и теархи Серебряной лестницы, Жрецы престола используют обычные правила **Mage: the Awakening**. Тем не менее, они служат Экзархам, которые противостоят загадочным силам, Пробуждающим магом Серебряной лестницы.

Скелести

Под этим названием известны бойцы Алмазной стрелы, которые целиком отдали себя служению покровителям ордена.

Осознанное сновидение

Колдуны могут быть редки – но они существуют. Было бы глупо в этом сомневаться. Любой современный человек слышал про школы магии и агентства чародейских услуг. Некоторые люди боятся магов. Другие просто их недолюбливают. Однако большинство просто свыклось с их существованием. До тех пор, пока они не призывают тварей из Бездны на улицы мегаполиса, у человечества к ним не больше претензий, чем к представителям любой другой необычной профессии.

Засекреченность

То, что весь мир знает о существовании магии, не означает, что Пробуждённые афишируют своё присутствие в городе. У всех есть свои враги, но у колдунов их буквально десятки. Кроме того, некоторые люди могут навредить магам, даже не будучи их настоящими врагами. Если папарацци вычислит местонахождение санктума, он с удовольствием разместит эту информацию в Интернете или на телевидении - и уже через пару десятков минут к магу нагрянут уже настоящие злоумышленники.

Кроме того, некоторые маги просто не любят чужого внимания. Мало кому понравится, если на него постоянно будут озираться или показывать пальцем.

Мир знает *о* Пробуждённых, но это не значит, что он знает *самих* Пробуждённых.

Ордены в ярком свете

• **Алмазная стрела** пользуется удивительной популярностью. С первых же месяцев обнаружения доказательств существования магии люди начали интересоваться, чем занимаются эти загадочные счастливчики, родившиеся с колдовским даром. И когда выяснилось, что среди них есть заступники человечества, рискующие своим здоровьем ради других, это не могло не приковать внимание всего мира к Алмазной стреле. Воины ордена используют это в своих целях, сколачивая вокруг себя небольшие армии из обычных людей и приучая их действовать в соответствии с тактиками, удобным самим Пробуждённым.

• Жизнь мистагогов **Мистериума** практически не изменилась, однако в мире появились люди, желающие продать им ценные артефакты, книги или другие хранилища оккультных знаний. С другой стороны, иногда люди вымогают из них деньги, намного превышающие стоимость каждого отдельного артефакта.

• Теархи **Серебряной лестницы** стараются править людьми в открытую. Тем не менее, лёгкая (и не очень) ксенофобия Спящих по отношению к магам ведёт к тому, что попытки теархов попасть на самые высокие должности вызывают негласное осуждение. Поэтому многие из них собирают вокруг себя культы личности, превращаясь в знаменитостей, популярных ведущих и других героев современной цивилизации.

• Чего могут добиваться **Стражи вуали** в мире победившей истины? К ужасу других магов, они планируют откатить всё назад. Они хотят, чтобы мир погрузился в неведение и Ложь. В конце концов, это единственный способ остановить расширение Бездны.

• **Свободный совет** практически живёт среди Спящих, выбиваясь из общего ряда магов, стремящихся хотя бы отчасти скрывать свои личности. Разумеется, иногда это бьёт по самим Либертенам, однако, в глазах большинства из них, преимущества популярности и общения стоят любых рисков.

• **Жрецы престола** делятся на две группы. Первая признаёт своё поражение и объедлиняется со своими историческими врагами из числа Стражей вуали, поскольку и те и другие стремятся теперь к одной цели. Вторая группа пропагандирует служение Экзархам в открытую, превращая это в полноценную религию. Большинство Спящих готовы поверить во

что угодно, лишь бы их жизнь обрела смысл – а уж если их религиозные лидеры в самом деле владеют магическими способностями...

Панк

Нет высшей ценности, чем свобода и выражение собственной индивидуальности. Во всяком случае, так считают панки - а в этом жанре именно их философия задаёт тон всему сеттингу. Панки слушают и играют свою уникальную музыку, носят свою уникальную одежду и - в случае с **Mage: the Awakening** - творят свою уникальную магию.

Магия без мистицизма

Эстетика панка практически целиком основана на духе противоречия. Каждый панк ненавидит те стороны жизни, которые - по его мнению - продиктованы окружающим миром. Сам окружающий мир рассматривается как враждебная и зачастую невежественная среда, достойная одновременно презрения и гнева.

Как это отражается на оккультных вопросах? Прежде всего, панки беспрерывно экспериментируют. Если так можно выразиться, они практикуют магию без мистицизма - без правил, традиций и норм.

Уже упомянутый дух противоречия заключается в том, что панки часто стремятся нарушить сложившиеся законы, а само слово "запрет" эстетически преломляется в их восприятии, вызывая у панков желание совершить табуированное действие именно из-за его недозволенности.

Радикальная магия

Если вся атмосфера панка строится на отрицании каких-либо традиций, как обстоят дела с орденами? Вы сами должны ответить на этот вопрос, опираясь на предпочтения своей игровой команды, однако подумайте вот о чём:

• Среди панков есть свои лидеры. Это не официальные Иерархи и не политики, но они обладают авторитетом и определённой (пусть даже неофициальной) властью над своими последователями. Таким образом, ордены могут существовать и в таком сеттинге - просто они будут держаться скорее на представлениях панков о "чистом", "правильном" поведении, чем на формально закреплённых законах.

• С другой стороны, возможно, орденов не существует как понятия. Возможно, панки даже не в курсе, что такое формулы, Башни или Пути. Они в курсе, что обрели магические способности и что между ними есть кое-какие отличия. Это всё, что им нужно знать.

• Наконец, ордены могут существовать в качестве антагонистических или побочных организаций, наглядно демонстрирующих всё, против чего борются панки. Старые мифы об Атлантиде, скучная повседневная деятельность, подчинение и наказания... даже так называемые Либертены Свободного совета рассказывают о каком-то техне́ из древних легенд. Настоящие панки не состоят в орденах - они их разваливают.

В левых кругах

При создании персонажа вы не выбираете Путь. Вместо этого вы выбираете три Арканы, две из которых становятся Ключевыми, а последняя – Чуждой. Если получившийся набор совпадает с определённым Путём, значит, вы состоите в его рядах. В обратном случае вы считаетесь одним из тех магов, которым хватило личной харизмы, чтобы сломить законы Высшего мира и Пробудиться в собственном уникальном ключе.

Если только вы не используете маловероятный вариант с орденами, панки не состоят в этих организациях. Взамен на утраченные бонусы они получают сразу 17 очков Преимуществ на распределение при создании персонажа.

Панки не знают Высокой речи, пока не приобретут соответствующее Преимущество, и не получают бесплатных магических формул.

Мы и есть Истребители

Что если Истребители – это не более чем панки, зашедшие слишком далеко? Что если каждый, кто слишком долго использует магию в целях радикального бунта, в конечном счёте сходит с ума?

Вы можете использовать этот вариант даже в стандартных играх по **Mage: the Awakening**, используя вышеописанные "панковские" идеи для проработки бунтарской контркультуры Истребителей.

Нуар

Произведения в жанре нуар едва ли нуждаются в представлении. Они изображают тёмный, пессимистичный мир, в котором люди давно привыкли к предательствам, отчаянию и разгулу порока. С жанровой точки зрения нуар больше всего близок к детективам: практически любые истории в этом жанре повествуют о расследовании убийства, дерзкого ограбления или похищения.

Ниже рассмотрены основные черты нуара. Если вам нужна более подробная информация, обратитесь к книге **Mage Noir**.

Атмосфера

Несмотря на это, нуар определяет не столько конкретное наполнение, сколько *настроение*. Герои здесь часто известны как хорошие специалисты (опять же, следователи или, напротив, взломщики), однако все их триумфы обычно проходят на фоне личного кризиса и сильного эмоционального расстройства.

Заговор

Одной из известнейших сюжетостроительной моделей нуара служит наличие заговора. С чего бы ни началась история, вскоре после начала расследования герои узнают, что всё обстоит совершенно не так, как кажется. Оказывается, что ещё до начала истории враги объединились друг с другом - а вполне возможно, что и с друзьями протагониста.

В некоторых историях в заговоре может участвовать сам наниматель героев, который по тем или иным причинам считал, что те не смогут распутать его преступление, и просто отводил глаза окружающих от своей персоны.

В случае с **Mage: the Awakening** заговор может принять форму сделки, заключённой между Иерархом Консилиума и Скелести, или предательства лидеров ордена, которые разочаровались во всех своих идеалах и теперь просто ищут того, кто купит их тайны подороже.

Архетипы

Хотя было бы преуменьшением сводить всю образную палитру жанра нуар к четырём архетипам, помните, что без следующих персонажей ваша игра будет выглядеть по меньшей мере нетрадиционно.

Это:

• Частный сыщик (часто участвующий в сюжете просто ради денег)

• Роковая женщина

• Продажный полицейский (который вполне может сам быть героем истории)

• Ревнивый любовник.

Флэшбеки

Ещё одним типичным элементом нуара служит его нелинейное повествование. Герои могут вспомнить что-нибудь важное прямо посреди другой сцены, или другие персонажи могут напомнить им об их общем, но полузабытом прошлом.

Как правило, флэшбеки служат одной из трёх целей:

• **Усилению атмосферы:** Нуар славится своей тоскливой, "дождливой" атмосферой, которая редко сочетается со стремительным темпом повествования. Иногда приостановка сюжета ради одного-двух флэшбеков только усиливает ощущение этой размеренности, тоски и вырванности происходящего из времени и пространства.

• **Уточнению деталей:** Рассказчик может использовать флэшбек, чтобы объяснить, откуда герои знают тех или иных персонажей или что может объединять их со злодеем.

- **Ответам на вопросы:** Порой в этих произведениях выясняется, что герой уже знал, кто за всем стоит или куда делась та или иная ценность. Вне зависимости от причин, подтолкнувших его вести расследование, флэшбек может продемонстрировать нам полную осведомлённость героя и помочь нам "догнать" его с точки зрения понимания сюжетной линии.

Глава вторая:
Магия в отражении

Безумная наука

Едва ли для кого-нибудь станет новостью, что на протяжении всего двадцатого века фантасты время от времени сравнивали чудеса науки с магией. Артур Кларк и вовсе открыто писал: “Любая достаточно развитая технология неотличима от магии”.

Возможно, **Mage: the Awakening** немного сложнее изобразить в строго научном ключе, чем некоторые другие сеттинги Мира Тьмы, однако, как утверждал тот же Кларк, в хорошей фантастике нет ничего невозможно. Даже такие великие чудеса, как путешествия во времени и исследование параллельных миров, не раз фигурировали на страницах серьёзных фантастических произведений.

В таком сеттинге нет Падшего или Высшего мира - есть мир изученных и неисследованных феноменов. Бездна уступает место комплексу психических отклонений и даже явных заболеваний, сопровождающих жизнь людей, обладающих экстраординарными способностями.

Что касается самих магических сил, то вместо них протагонисты используют научные приспособления и психические способности. Само Пробуждение называется Просветлением, Мана – Вдохновением, Гнозис – Познанием.

Вместо магических формул герои пользуются чертежами, а вместо чтения импровизированных заклинаний они проводят безумные эксперименты. В этом мире возможно всё то же, что и в **Mage: the Awakening**, однако всё получает псевдонаучное (а в идеале - сравнительно “твёрдое” научно-фантастическое) объяснение.

Ясновидение

Существует миф, согласно которому люди задействуют только “10% мозга”. Тот факт, что на снимках магнитного резонанса мозг сияет, как новогодняя ёлка, любители этой легенды попросту игнорируют.

Секрет заключается в том, что хотя человек использует все 100% своего мозга, это не означает, что человек задействует все возможности своего *сознания*. Любой человек вполне способен освоить сложнейшие научные принципы - но будем говорить откровенно, настоящих учёных в мире не так уж много. По тем же принципам можно предположить, что человек задействует только 10% своего разума. Остальные 90%, отвечающие за оккультно-психические способности, активирует только маленькая клика гениев. Этими гениями и становятся Пробуждённые.

И всё же не люди

В качестве отдельного варианта, подумайте, что если ясновидцы будут обладать сверхъестественным происхождением - просто не в таком явном виде, как это изображается в базовом сеттинге **Mage: the Awakening**.

Например, персонажи могут нести в себе гены пришельцев (или, если все игроки готовы отыгрывать такие роли, они могут быть *самими* пришельцами). Кроме того, как уже было описано в книге **Slasher**, правительство не раз проводило опыты по развитию психических сил у федеральных агентов. Что если вместо нескольких телепатов из ОРСУ Барбара Винтергрин создала бы истинных магов?

Опциональные правила

• Позвольте игрокам изменить Арканы своего Пути или попросту откажитесь от концепции Путей. В последнем случае развитие любых Аркан будет стоить одинаковое количество очков опыта.

• Ограничьте перечень заклинаний лишь теми, которые *теоретически* может воспроизвести человеческий потенциал. Большинство игроков смогут принять как данность, что ясновидец способен заглядывать в прошлое или будущее. Однако если он будет телепортироваться или воскрешать мёртвых благодаря способностям своего мозга, это может и вызвать определённое недоверие у игроков, решивших заменить колдовскую реальность **Mage: the Awakening** на что-то более приземлённое.

• Откажитесь от Парадокса или измените его правила так, чтобы его проявления не вызывали ассоциации с мифологией. Например, вместо чудовищ из Бездны Парадокс может забрасывать в земной мир психические проекции самих героев или хотя бы призраков.

• Запретите или значительно усложните сотворение заклинаний без применения специализированных инструментов.

• Сделайте магов психическими вампирами, которые впитывают Ману (или "психическую энергию", как называют её они сами), высасывая силы из окружающих. В этом случае персонаж может пройти проверку Интеллекта + Эмпатии против Сообразительности + Решительности другого человека. За каждый успех он приобретает по очку Маны ("психической энергии"), а жертва получает по очку тупого урона, а также растущий штраф -1 на все Ментальные действия. Штраф пропадает после того, как проходит количество дней, равное Гнозису ("Психе́") ясновидца.

• Замените Мудрость на Вменяемость: другую нравственную шкалу, отражающую не столько дисциплинированность персонажа, сколько его психическое здоровье.

Небольшие изменения

Ниже перечислены изменения, которые лишь немного влияют на атмосферу и образ сеттинга вместо того, чтобы в корне преображать его мифологию и законы.

Один за всех и все за одного

Маги приобретают солидные бонусы при сотворении коллективных заклинаний. Одиноких волков практически не существует: даже если местные Пробуждённые недолюбливают друг друга, они знают, что по-настоящему повлиять на мир можно лишь вместе.

Как вариант, отдельные заклинания попросту невозможно сотворить в одиночку.

Пропишите мне эти таблетки

Хотите магические способности? Вам придётся подсесть на наркотики. Не просто же так "волшебные грибы" получили свой знаменитый эпитет. О, не все из этих наркотиков вызывают зависимость, однако для сотворения самых могущественных заклинаний вам придётся рискнуть.

Теоретически наркотики могут просто давать магам сами способности и обновлять запас Маны, однако куда вероятнее, что они будут связаны с конкретными Арканами. Например, будет логично, если за магию Жизни станут отвечать стероиды, за Судьбу - триптамины, а за Сущность - марихуана.

Наконец, существует и менее пугающий вариант, при котором наркотики требуются лишь для раскрытия сознания. Как только маг устанавливает связь с Высшим миром, потребность в наркотиках отпадает.

Сокровища и музеи

Магия не существует "сама по себе". Она заключена в особых предметах. Самые опытные заклинатели сами могут производить такие реликвии, однако большинству Пробуждённых приходится опираться на действие тех артефактов, которые уже были созданы в прошлом.

Это мир повсеместных магических инструментов, в котором даже мастер нескольких Аркан не сможет разжечь огонь или прочитать мысли прохожего, если у него под рукой не будет магической зажигалки или высокотехнологичных очков.

Обрядная магия

Хотя сеттинг **Mage: the Awakening** и отражает многие устоявшиеся представления о колдовстве, с игромеханической (и местами повествовательной) точки зрения мир Пробуждённых действует по законам, которые куда ближе к постмодернистским произведениям в жанре фэнтези, чем к мифологии и фольклору.

В частности, протагонисты способны прочитать сразу несколько заклинаний за считаные мгновения - и для этого им не потребуются ни магические круги, ни жуткие компоненты (слёзы ребёнка, перемолотые кости, клыки вампира), ни даже товарищи по чёрной магии, с которыми они могли бы собраться на Лысой горе.

Но что если вы измените эти ключевые факторы на противоположные? Представьте, насколько традиционнее будет выглядеть ваша игра, если для выполнения самой плёвой оккультной задачи (вроде наложения сглаза или приворота) ведьме придётся собирать травы, раскладывать карты или искать обрезки ногтей в доме жертвы.

Более того (или, если вы не хотите делать игру намного сложнее, то *вместо этого*), ни одно заклинание не считается мгновенным. Отныне каждый бросок занимается хотя бы час ритуального действа - возможно, с дополнительными требованиями наподобие проведения обряда при лунном свете.

Кроме того, любые хоть сколько-нибудь сложные заклинания теперь можно сотворить только коллективно, используя правила командной работы.

А вот и ещё три идеи, которые позволяют сделать это изменение интереснее:

• Нет никаких Пробуждённых. Обрядную магию может освоить любой человек, готовый рискнуть своей репутацией среди суеверных соседей. Стандартной проверкой считается Интеллект + Оккультизм -3.

• Заклинания можно прочитать в одиночку, но это значительно увеличивает запас Парадокса или хотя бы налагает солидный штраф на все магические проверки.

• Забудьте обо всех правилах, кроме магических компонентов. Расскажите классическую историю **Mage: the Awakening** - однако теперь персонажи буквально не смогут прибегнуть к своим колдовским способностям, пока не найдут компоненты, пригодные для сотворения *каждого конкретного заклинания*.

Глава третья: Протагонисты

Прежде чем говорить об особенностях сеттинга и игромеханики, стоит сказать о самом образе Пробуждённых. Хотя в мире магов встречаются те, кто и сам не знает, для чего ему нужны колдовские способности (в сущности, многие из таких магов становятся Истребителями), абсолютное большинство Пробуждённых никогда не были *по-настоящему* заурядными.

У них хватало своих бытовых проблем, глупых переживаний или дурных привычек, однако с моральной и психологической точки зрения почти все они были сильнее других. Они были изобретателями, борцами, исследователями или хотя бы яркими маргиналами.

Всё это значит, что при создании персонажа имеет смысл определить, в чём заключается его сила духа. В качестве общего ориентира можете посмотреть на истории настоящих героев (а иногда и злодеев), живших в реальном мире.

Один игрок вдохновится классическим идеологом современного герметизма **Алистером Кроули**. Другой найдёт вдохновение в истории **Элеаноры Аквитанской** или **Харви Милка** - первого крупного чиновника в Калифорнии, который признался в своей нетрадиционной ориентации в самый разгар “охоты на геев”.

Само собой, вам не обязательно *основывать* образ своего персонажа на реальных исторических лицах. Подобные параллели удобны лишь потому, что они помогают взглянуть на Пробуждённых с большим уважением. Это не "просто" маги, это герои или бунтари своего общества.

Кроме того, вы можете найти настоящих героев и среди тех, кто бился за благо всего человечества – во многом подобно тому, как это делают маги, пытающиеся спасти Падший мир от Бездны. За годы Второй мировой советский снайпер **Людмила Павличенко** убила 309 нацистов – и хотя она считается самой результативной женщиной-снайпером в мировой истории, Советский Союз выставил на поле боя ещё две тысячи снайперов “слабого пола”, только пятьсот из которых продержались до конца войны. Все они не колеблясь отдали свои жизни, чтобы жило человечество.

Если вам нужен более лёгкий и оптимистичный пример, подумайте о **Джеке Черчилле** – британском подполковнике, который ходил в бой с нацистами, вооружившись шотландским луком и палашом. В одном из сражений его отряд сгинул под артиллерийским огнём. Зная, что его шансы на выживание невелики, Джек сел на землю и начал играть на волынке прямо под немецким обстрелом. Ничто не могло сломить дух истинного героя.

Иными словами, с кем бы вы ни ассоциировали своего персонажа, подумайте о том, что распаляет его внутренний огонь. Пусть он будет героем, провидцем, борцом – а не “типичным городским магом”. Само собой, если только в этом не заключается его оригинальность.

Путь

Игроки часто интересуются ответом на вопрос, насколько Путь должен влиять на личность их протагонистов. Ответ заключается в том, что Путь значит для протагониста ровно то, что он *сам* в нём видит. Для одного это просто элемент биографии: вполне можно представить мага, который не придаёт никакой важности различиям между своим Путём и Путями своих товарищей. Для другого Путь значит всё: его роль в этом мире, предназначение, судьбу, образ действий.

Не нужно считать, что игрок поступает неправильно, если сводит роль своего Пути к простому определению игромеханических характеристик. С другой стороны, не нужно

обвинять игрока в "чересчур серьёзном" отношении к Пути, если он хочет видеть в нём метафору духовных поисков. В конце концов, само слово "путь" предполагает некое путешествие - и для магов, которые попадают в Высшие царства только в момент своего Пробуждения, это путешествие может определить всю сущность их жизни.

Арканы

Равным образом, для одного Пробуждённого Арканы могут представлять собой лишь научные дисциплины или своего рода "дары судьбы", которые помогают им реализоваться в этой жизни. Для другого Арканы могут стать определяющими элементами личности.

Орден

В отличие от Пути, орден допускает куда меньше личных трактовок со стороны игроков. Каждая организация Пробуждённых занимается совершенно конкретными задачами и борется за достижение совершенно конкретной цели - будь это массовое Пробуждение человечества (в случае с теархами Серебряной лестницы) или, напротив, воцарение Лжи во всём мире (в случае со Жрецами престола).

Возможно, подсказкой к правильному "ощущению" ордена может стать само отношение этих организаций к магии и чудесам.

• Бойцы **Алмазной стрелы** считают, что истинным чудом всегда будет готовность мага всецело отдаться служению высшим идеалам.

• Либертены **Свободного совета** считают, что человеческий разум *уже* представляет собой величайшее чудо вселенной. Магию не нужно искать где-то во внешнем мире: каждый носит частицу магии в своём сердце.

• **Стражи вуали** предупреждают, что магия уязвима. Нельзя постоянно черпать в ней силы: как и любая другая экология, магия может ослабнуть. Она нуждается в защите.

• Мистагоги **Мистериума** видят в магии почти живой организм. Окружающий мир и есть магия. Все чудеса уже можно увидеть здесь, в этой жизни, буквально за дверью.

• Теархи **Серебряной лестницы** верят, что любой человек по праву рождения должен обладать способностью творить чудеса. Да, в реалиях Падшего мира обрести колдовские способности удаётся лишь нескольким избранным, однако это не означает, что так должно быть всегда. В любом человеке нужно чтить потенциального чудотворца.

• **Жрецы престола** считают магию просто валютой. Они не видят в ней настоящих чудес. Весь мир придерживается одних и тех же экономических моделей. Ни один бизнесмен не станет раскрывать окружающим секрет лёгкого заработка. Никто не станет разбрасываться деньгами и должностными позициями. Жрецы престола заняли самые выгодные места: они "зарабатывают" больше любых других магов. Зачем им рисковать собственным положением, занимаясь филантропией?

• Наконец, **Истребители** считают магию скверной. Для них это не "чудеса", а язвы на теле мира. Никто не должен калечить вселенную.

Что если ордены будут другими?

Ордены Пробуждённых тесно связаны с атлантической мифологией и другими реалиями "основной версии" сеттинга **Mage: the Awakening**, однако это не означает, что вы не можете реконструировать весь магический социум и взглянуть на него под другим углом.

Например, что если маги будут *по умолчанию* выступать в роли хранителей древних знаний, которые открывают оккультные тайны лишь немногочисленным избранным? В этом случае игроки получат возможность попробовать себя в роли Жрецов престола и Стражей вуали (или аналогичных орденов, которые вы можете придумать для конкретной игры), не чувствуя себя злодеями.

Что если расширение Бездны при сотворении *каждого* заклинания будет считаться доказанным фактом? Тогда маги станут объединяться в ордены, регулирующие использование своих способностей в соответствии с определёнными целями. Будут ордены, наказывающие эгоистичных магов или воспитывающие правильное отношение к чарам в новых поколениях Пробуждённых. Кроме того, будут ордены, считающие допустимым использование магии только для достижения одной заранее обговоренной цели.

Кто знает, не станут ли в этой игре стандартные ордены **Mage: the Awakening** антагонистическими? Не будут ли Либертены выступать за снятие всех законов? Не появятся ли ордены, считающие рост Бездны нормальным природным процессом?

Восхождение

Подробно тяготы (и великие блага) Восхождения будут рассмотрены в книге **Imperial mysteries**, однако для философски настроенных игроков может быть важно с самого начала понимать, насколько реально Восхождение мага в Высший мир и как его можно совершить.

Прежде всего, если только другие игроки не против такого ответа, считайте, что Восхождение абсолютно реально. Оно достижимо путём длительных философских исканий, которые отражают его собственные цели в жизни, однако хотя бы немного связаны с концепцией его Пути.

Например, Обримос способны найти ключ к Восхождению в религиозных практиках и очищении своих душ от земных пороков, а Тирсус – в единении с природой. Акантус сосредотачиваются на интуитивных, абстрактных и внерассудочных явлениях вроде душевных порывов к совершению действий, которые они даже не могут до конца осознать. В то же время, Мастигос и Морос борются со своими внутренними демонами или пытаются помочь нечеловеческим существам (например, призракам) достичь своих вариантов трансцендентности.

Если вам действительно нужно игромеханическое отражение Восхождения и при этом вы не ориентируетесь на правила, которые вскоре будут описаны в книге **Imperial mysteries**, считайте, что если маг окончательно понимает суть своего *личного* Восхождения, он должен погрузиться в медитацию и пройти продолжительную проверку Гнозиса + Мудрости со штрафом -15.

Как только он набирает двадцать успехов, делая по броску за час, его душа совершает путешествие в Высший мир, фактически повторяя путь своего Пробуждения. Тем не менее, на этот раз возле Башни его будет ждать страж Высшего царства: возможно, Оракул, а может быть, и другое непостижимое существо. Страж предложит герою пройти великое испытание, будь это сложная магическая задача или вынесение мудрых, поистине соломоновых решений.

Пройдя испытание, персонаж окончательно остаётся в Высшем мире, становясь архимагом. В обратном случае ему грозит падение в Бездну или другой плачевный финал.

Магические стили

В классическом варианте **Mage: the Awakening** за разные стили магии отвечают магические инструменты, Наследия и, возможно, традиции (если вы используете книгу **Magical traditions**). Однако что если у каждого персонажа будет свой способ сотворения заклинаний? Пока один будет чертить на полу колдовские круги, другой развернёт планшет и напишет в нём хакерский код, позволяющий взломать реальность. Пока один будет возносить молитву к своим богам, другой разрежет себе ладонь и позволит крови служить посредником между его волей и окружающим миром.

Если вам нравится эта идея, подумайте о следующих изменениях. Прежде всего, ещё за раунд до сотворения заклинания маг должен обратиться к соответствующей практике:

набрать магический номер на телефоне, шёпотом прочитать молитву, стукнуть посохом в землю и так далее. Это занимает весь раунд, лишает мага Защиты и позволяет ему передвигаться лишь с базовой Скоростью (без возможности бега).

Если речь идёт о проведении ритуала (заклинания, требующего продолжительного действия), практика занимает 10 минут ещё до того, как маг приступит к первой проверке.

По умолчанию взамен на все эти осложнения маг получает всего +1 дайс к соответствующим броскам. Тем не менее, это далеко не всё. При создании персонажа каждый игрок должен выбрать один ключевой Атрибут, три Арканы или другие характеристики, обладающие центральным значением для его магической практики.

Если заклинание задействует эти факторы (использует ключевой Атрибут, опирается на избранную Аркану и так далее), игрок может выбрать **один** дополнительный бонус:

• ещё +1 дайс до общей суммы +2
• сокращение стоимости на 1 очко Маны
• сокращение Парадокса на -2 дайса
• сокращение целевой суммы успехов при сотворении ритуалов на -2.

Этот список можно дополнить особыми бонусами, которые соответствуют стилю конкретного персонажа. Вот только основные примеры.

Девять магических стилей

• **Автогипноз:** Персонаж практикует магию, основанную на самовнушении. В качестве дополнительного бонуса он получает +1 дайс к сопротивлению психическим воздействиям со стороны других заклинателей. В конце концов, кто лучше знает собственную психику, чем персонаж, который постоянно заглядывает внутрь себя?

• **Игрок:** Такой маг всецело полагается на удачу. В конце концов, Пробуждение само по себе можно считать величайшим везением – разве нет? При сотворении заклинаний, опирающихся на то или иное стечение обстоятельств, маг может пользоваться эффектами следующего уровня ключевой Арканы.

• **Диалектика:** Персонаж использует магию для достижения политических целей. Он произносит вдохновляющие речи, составляет программы изменения общества и так далее. Если его заклинание соответствует этим целям, он получает два дайса к попыткам повлиять на других людей (в частности, вдохновить своих коллег на сотворение коллективного заклинания).

• **Боевые искусства:** Такой заклинатель добавляет +1 дайс к сотворению заклинаний всегда, когда его шкала Здоровья отмечена хотя бы очком любого урона.

• **Вдохновение:** Маг черпает силы в чистой эмоциональной энергии. Он может быть музыкантом, поэтом или просто неординарной творческой личностью. При сотворении заклинаний, соответствующих его стилю, считается, что он обладает магической Специализацией на Экспрессии или Эмпатии.

• **Реликвии:** Пробуждённый не получает особых бонусов к сотворению заклинаний, однако платит за все артефакты и другие магические предметы на четыре очка опыта меньше, чем окружающие.

• **Призыватель:** Маг получает +1 дайс к призыву, изгнанию и изменению характеристик различных духов, бесов, призраков и других нечеловеческих сущностей.

• **Психогеография:** Такой заклинатель привык совершать оккультные действия только в местах, наделённых магической силой. В начале игры он бесплатно получает одно Преимущество наподобие Чувства направления.

• **Реабилитация:** До своего Пробуждения маг страдал от алкоголизма, наркомании или другой серьёзной зависимости. Именно магия помогла ему превозмочь свой недуг. Он настолько свыкся с болью и скорбью, что не получает штрафов за раны свыше -1 дайса. Не то

чтобы он не испытывал физических и моральных страданий: просто он знает, как сосредоточиться на самом желании *уцелеть* и стать лучше.

Глава четвёртая:
Трудности повествования

Наша последняя глава посвящена трём ключевым проблемам, с которыми рано или поздно сталкивается любой Рассказчик, ведущий игры по **Mage: the Awakening**. Вот поимённо три главных врага Рассказчика:

- *масштаб игры*
- *всеведение персонажей*
- *сверхчеловеческое могущество*

С вашего позволения, мы начнём с наименее острой темы масштаба, чтобы затем сосредоточиться на основном источнике головной боли в виде магических сил, позволяющих решить любую загадку простым броском кубиков, и отсутствия настоящих противников на поздних этапах игры.

Масштаб

Любую игру Мира Тьмы можно в той или иной степени охарактеризовать словом *масштабная*. Тем не менее, даже на фоне остальных сеттингов **Mage: the Awakening** кажется невероятно огромным. Политика, параллельные измерения, внутренние миры, десятки организаций, более ста Наследий, религия, философия, нравственные вопросы и войны магов - трудно даже назвать явления, которые хотя бы частично не были бы затронуты в книгах по этому сеттингу.

Неудивительно, что при таком разнообразии материалов игроки нередко приходят на сессию с разными представлениями о том, какой игра будет *по духу*. Само собой, любой игре этого сеттинга свойственна череда неизменных элементов - однако там, где один игрок ожидает тихих и мудрых вопросов о нравственности, другой заполняет лист персонажа самыми яркими и внушительными заклинаниями, которыми он планирует сотрясти весь Консилиум - если даже не мир.

Для того чтобы игрокам было легче определиться с духом грядущей истории, Рассказчик может прибегнуть к следующей системе.

Ярусы

Концепцию ярусов во вселенную Мира Тьмы ввела книга **Hunter: the Vigil Rulebook**, однако она столь точно охарактеризовала разницу в мироощущении персонажей на трёх слоях их оккультной деятельности, что с нашей стороны было бы упущением не добавить её в сеттинг **Mage**.

Первый ярус:
Кабал

На первом ярусе персонажи решают задачи кабала. Этот ярус иногда называют **уличным**, поскольку в большинстве случаев персонажи не знают, существуют ли вообще маги за пределами их родного квартала. Тем не менее, это не означает, что с географической точки зрения вам нужно ограничивать действия кабала одной улицей, районом или даже городом. Просто задачи, которые будут решать маги в этой истории, будут носить сугубо личный характер.

В такой истории вы уделяете время описанию быта протагонистов, их встречам с другими магами-одиночками, а вполне вероятно - и семье. Они даже могут бороться с внутренними

проблемами вроде наркозависимости или вспыльчивости, из-за которой им трудно найти своё место в жизни.

С игромеханической точки зрения Рассказчику следует ограничить доступ таких персонажей к тем Преимуществам, которые предполагают существование официального коллектива магов. Забудьте о Санктумах, Библиотеках и Статусе в Ордене или Консилиуме. Возможно, игроки оправдают приобретение Артефактов или Святынь, однако в целом старайтесь ограничиться только по-настоящему личными Преимуществами.

Вариант: Ордены на этом уровне существуют, но больше в качестве философских школ и учений, во многом смыкаясь в этом с Наследиями. Кроме того, при желании вы можете подчеркнуть важность протагонистов друг для друга, предложив им приобрести новое Преимущество *Отношения*, описанное сразу после описания ярусов.

Второй ярус:
Консилиум

На этом ярусе маги состоят в орденах, посещают встречи Консилиума, подчиняются Иерарху и хотя бы время от времени (если не постоянно!) выполняют задачи, которые обладают значением для политической ситуации в местном обществе Пробуждённых.

Иногда этот ярус называют **городским**, поскольку в нём персонажи знают практически всех Пробужденных, живущих в округе, и занимаются поддержанием здоровых отношений с другими кабалами. Считайте этот уровень более-менее "стандартным" для большинства игр **Mage: the Awakening** с той оговоркой, что он хуже подходит для изучения внутреннего мира и личных проблем героев, чем первый ярус.

С игромеханической точки зрения этот ярус прекрасно работает по тем правилам, которые были приведены в основной книге правил **Mage: the Awakening**. Никаких изменений не требуется, хотя Рассказчик может наложить ограничения на приобретение самых высоких уровней Статуса или других Преимуществ, которые лучше подходят для персонажей следующего яруса.

Третий ярус:
Орден

Этот ярус по праву называют **глобальным**. Протагонисты в таких историях знают о деятельности своего ордена не просто в родном городе, но и во всём регионе, а зачастую - и в других странах. Персонажи могут путешествовать из одного Консилиума в другой или хотя бы связываться с остальными магами на расстоянии.

Они редко (если вообще когда-либо) занимаются личными проблемами: этот ярус создан для войн со Жрецами престола, продвижения целей своего ордена на мировой арене, а иногда и для путешествий в иные миры.

С игромеханической точки зрения Рассказчик может (а в некоторых историях даже должен) предоставить игрокам ощутимый бонус в виде бесплатных характеристик. Например, он может решить, что все персонажи начинают игру со вторым или третьим уровнем Гнозиса, а также могут распределить сразу 9-10 очков между четырьмя или более Арканами.

Кроме того, игрокам рекомендуется развивать сугубо магические Преимущества наподобие Фамилиара, Предназначения, Грёзы, Статуса в Ордене и так далее.

Четвёртый ярус:
Архимаг

Строго говоря, существует ещё один, самый редкий ярус игры. На этом **космическом** уровне персонажи обретают архимагические способности и влияют на саму сущность

Падшего мира. Они путешествуют между различными отражениями земной реальности, совершают визиты в Высшие царства и зачастую стараются завершить свой Восхождение.

По иронии судьбы, этот ярус снова возвращает игроков к некоторым вопросам о личности протагонистов, поскольку Восхождение опирается не в последнюю очередь на индивидуальные стороны жизни самих персонажей. С другой стороны, куда чаще такие протагонисты решают вопросы, способные изменить всю историю человечества, в корне преобразить общество Пробуждённых и даже уничтожить вселенную.

Подробнее этот ярус будет описан в книге **Imperial mysteries**.

Новое Преимущество: Отношения (от • до •••••)

Требование: Как правило, это Преимущество доступно только на первом ярусе игры.

Эффект: Маг обладает тесными связями с кем-нибудь из персонажей Рассказчика. Это может быть его ребёнок, жена, мать, отец или близкий друг. Если протагонист поддерживает серьёзные отношения сразу с несколькими второстепенными персонажами, он должен приобрести это Преимущество несколько раз.

Когда маг выполняет задачу, обладающую огромным эмоциональным значением для отношений между ним и другим персонажем, он получает бонус в размере этого Преимущества.

Да и ещё раз да: это Преимущество наделяет героя серьёзнейшим бонусом к самым разным проверкам. Однако для этого и существует сама концепция отношений. Игрок сам заинтересован в том, чтобы почаще использовать это Преимущество - а это значит, что отношения между его героем и другим персонажем будут служить органичной частью истории.

Кроме того, поскольку Отношения задуманы в качестве эксклюзивного Преимущества первого яруса, эта система позволяет сосредоточить внимание игроков на "жизненности", "нормальности" их персонажей. Пока их герои находятся на первом ярусе, они ещё не превратились в великих магов, которые сотрясают своими заклятиями весь город. Их интересуют простые жизненные задачи - вроде поддержания отношений с другими людьми.

Всеведение

У любого Рассказчика был момент – а точнее, не один десяток моментов, - когда, к его ужасу, игрок использовал уникальные силы своего персонажа для того, чтобы мгновенно решить задачу, вокруг которой, теоретически, и должна была строиться вся история.

В случае с магами эти моменты будут встречаться едва ли не чаще, чем в любой другой ролевой игре. Некоторым магам ничего не стоит связаться с местными призраками и заставить их шпионить за окружающими. Другие могут попросту оживить жертву и напрямую спросить, кто её убил - в конце концов, она сама рада будет помочь. Третьи создают высокоинтеллектуальных гомункулов или суперкомпьютеры, способные моментально найти информацию, которая хотя бы раз упоминалась в Сети. Четвёртые могут узнать план злодея, прочитав его мысли.

И это не говоря о магах, способных отматывать время назад, окружать себя непробиваемыми щитами или создавать деньги буквально из ничего: а всё это может стать ресурсами, за которые они могут выменять всю необходимую информацию.

Как быть? Как сохранить ощущение неизвестности, если от раскрытия тайны мага отделяет один бросок?

Ответ прост: позвольте игрокам узнать всё. Вместо того чтобы темнить и ссылаться на необъяснимые колебания в мире духов, мешающие шаману расспросить обитателей Тени обо всём, что они знают по той или иной теме, развернитесь на все сто восемьдесят градусов и ответьте на каждый вопрос игрока до последнего.

Фокус заключается в другом. Персонажи узнают конкретные факты, а не общую картину мира. Они знают убийцу - однако они не знают, что послужило поводом для необъяснимой вспышки агрессии. Они знают, где Стражи вуали спрятали артефакт – но не знают, зачем и на что тот способен.

В сущности, это может сделать игру гораздо насыщеннее. Вместо того чтобы целую сессию искать ответа на один вопрос, игроки успевают задать несколько – и получить целую массу интригующих ответов. Вы нашли жертву - но кто её убил? Вы знаете личность убийцы – но где он сейчас? Вы нашли его - но кто за ним стоял? Вы нашли заказчика - но и он только пешка: кто его загипнотизировал?

Впрочем, этот совет не всегда нужно воспринимать буквально. Иногда маги не могут узнать в прямом смысле слова всё - даже если игрокам действительно так кажется. Например, Акантус, наткнувшийся на врата, ведущие в Чащу из сеттинга **Changeling: the Lost**, сможет понять лишь то, что это портал в какую-то область, подозрительно напоминающую Аркадию. Тем не менее, маг не сможет узнать законов Чащи, просто расспросив о них местных хобгоблинов. В сущности, эти законы неизвестны даже подменышам - не говоря уже о Пробуждённых.

Равным образом, не забывайте о том, что многие враги тоже знают о способности магов быстро узнавать информацию благодаря своим заклинаниям. И самые хитрые антагонисты могут сыграть на этой привычке героев.

Наконец, если всезнание протагонистов действительно стало проблемой, старайтесь не напоминать игрокам о том, что они узнали. Не все игроки внимательны, и даже те, кто слушает каждое слово Рассказчика, не способны запомнить всё до последнего. Более того, если игрок прибегает к магии для получения ценных сведений, вы можете отвести его в сторону и ответить на все вопросы, а затем вернуться за игровой стол и предложить ему самому рассказать товарищам всё, что он узнал.

Вы удивитесь, как часто игроки искажают услышанную информацию. С другой стороны, иногда этот "испорченный телефон" может подсказать более интересный вариант развития сюжета и вам самим.

Могущество

Схожая проблема заключается и в сверхчеловеческом потенциале магов. Трудно заставить игроков волноваться за своих персонажей, если они способны воскреснуть из мёртвых, отмотать время схватки до более выгодного момента, подчинить себе разум мэра и заблокировать духам любые пути на свою территорию.

Как с этим бороться?

Теория вопроса

Выражаясь метафорически, в большинстве ролевых игр сюжет задаёт игрокам вопрос: смогут ли они победить? Например, смогут ли они найти шпиона в местном Консилиуме или пережить нашествие Истребителей?

По мере того как сила героев растёт, масштаб угрозы меняется, но вопрос остаётся тем же. Смогут ли герои узнать истинное имя демона, прежде чем он проникнет в кошмары всех Спящих в Торонто? Смогут ли они создать оружие, которое уничтожит врагов Пентакля?

Именно в этом заключается неосознанная ошибка Рассказчиков. Игроки знают, что они победят. Они уже победили всех Истребителей: сколько бы Рассказчик ни подчёркивал, что на этот раз они имеют дело с *особым* отрядом Истребителей, игроки всё равно будут исходить из предположения, что они победят и на этот раз.

Попробуйте вместо этого поменять сам вопрос. Пусть сюжет спрашивает игроков не о том, смогут ли они что-то сделать, а о том, должны ли они это делать. Должны ли герои объединять Пентакль и возрождать Атлантиду? Должны ли они совершать Восхождение, если их богоподобные силы так нужны людям? Должны ли они спасать более слабый кабал, накликавший на себя беду, или молодым Пробуждённым лучше усвоить этот урок?